Unearthed Arcana 2025
Жуткие подклассы

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Остальные документы Unearthed Arcana можно бесплатно посмотреть на моём Boosty.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Этот документ представляет 8 подклассов: переработанные подклассы для барда (коллегия духов), жреца (домен упокоения), плута (фантом), чародея (теневая магия) и колдуна (покровитель ведьмовской клинок и нежить), а также новые подклассы для изобретателя (реаниматор) и для следопыта (страж пустоты).

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его мощь будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Подклассы

В этом разделе представлены следующие подклассы: реаниматор, коллегия духов, страж пустоты, домен упокоения, фантом, теневая магия, покровитель ведьмовской клинок и покровитель нежить.

Изобретатель: реаниматор

Собирайте трупы, чтобы воскрешать мёртвых

Реаниматоры бросают вызов законам природы ради жутких экспериментов. Эти мрачные изобретатели сшивают слуг из разрозненных тел, используют гнусную магию для усиления живых и превращают искусство некромантии в пугающую науку.

Уровень 3: Заклинания реаниматора

Когда вы достигаете уровня изобретателя, указанного в таблице «Заклинания реаниматора», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания реаниматора

Уровень	Заклинания
3	Псевдожизнь, Уход за умирающим, Ведьмин снаряд
5	Глухота/слепота, Улучшение характеристики
9	Оживление мертвецов, Молния
13	Усыхание, Защита от смерти
17	Преграда жизни, Воскрешение

Уровень 3: Толчок к жизни

Когда вы накладываете Уход за умирающим, вы можете модифицировать заклинание, посылая электрический разряд через цель. Цель восстанавливает 1 хит, а каждое существо в пределах 10-футовой эманации от неё совершает спасбросок Ловкости против вашей Сл. заклинания, получая 1к4 + половина уровня изобретателя (округление в большую сторону) урона электричеством при провале или половину при успехе. Вы можете использовать эту модификацию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта. Все потраченные использования восстанавливаются после продолжительного отдыха.

Уровень 3: Реанимированный спутник

Используя инструменты ремонтника или другой тип ремесленных инструментов, которыми вы владеете, вы можете действием магия создать Реанимированного спутника (см. статблок), сочетающего силу некромантии и науки. Спутник появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от вас. Вы определяете внешний вид спутника; ваш выбор не влияет на игровые характеристики спутника.

Спутник дружелюбен к вам и вашим союзникам и подчиняется вам. Он существует до окончания продолжительного отдыха или до тех пор, пока вы не совершите действие магия, чтобы отозвать его досрочно, после чего он безвредно распадается на груду внутренностей. Если вы умираете, хиты спутника мгновенно опускаются до 0 хитов и он умирает (запуская свою особенность Взрыв при смерти).

После создания спутника вы не можете создать нового, пока не завершите продолжительный отдых или не потратите одну ячейку заклинаний, чтобы создать его. У вас может быть только один спутник одновременно, и вы не можете создать нового, пока текущий спутник присутствует.

Спутник в бою. В бою спутник действует во время вашего хода. Он может перемещаться и использовать свою реакцию самостоятельно, но единственное действие, которое он предпринимает, — это действие уклонение, либо вы можете бонусным действием приказать ему совершить другое действие. Если вы находитесь в состоянии недееспособный, то спутник действует самостоятельно и не ограничен действием уклонение.

Уровень 5: Странные модификации

Каждый раз, когда вы создаёте Реанимированного спутника, он получает одну из следующих опций на ваш выбор; выбор делается при создании компаньона.

Магический проводник. Вы можете накладывать заклинания так, как если бы находились в пространстве спутника, но при этом должны использовать собственные чувства. Один раз в ход, когда вы накладываете заклинание изобретателя школы воплощения или некромантии и наносите урон, находясь не далее 120 футов от компаньона, вы можете добавить модификатор Интеллекта к одному из бросков урона этого заклинания.

Ярость. Когда вы приказываете вашему компаньону выполнить действие Ужасающий удар, он может использовать его дважды.

Уровень 9: Улучшенная реанимация

Вы продолжаете эксперименты и вносите дополнительные изменения в своего спутника. Каждый раз, когда вы создаёте Реанимированного спутника, он получает одну из следующих особенностей на ваш выбор; выберите, когда создаёте спутника.

Крупный. Спутник становится большим или средним существом (на ваш выбор). Каждый раз, когда он попадает по существу размера большой или меньше своей атакой Ужасающий удар, это существо также может быть отброшено на расстояние до 10 футов от спутника. Кроме того, вы можете добавить ваш модификатор Интеллекта к урону, наносимому особенностью спутника Взрыв при смерти.

Тощий. Скорость спутника увеличивается до 45 футов, и он получает скорость лазания, равную его скорости. Он может лазать по труднопроходимым поверхностям, включая потолки без проверки характеристики. Кроме того, когда существо по вашему выбору начинает свой ход в пределах 10-футовой эманации от спутника, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости против Сл. ваших заклинаний, иначе оно получает состояние испуганный до начала своего следующего хода.

Влажный. Спутник получает скорость плавания, равную его скорости. Кроме того, каждый раз, когда по спутнику существо наносит атаку в пределах 10 футов от спутника, это существо получает урон кислотой, равный вашему модификатору Интеллекта.

Уровень 15: Прометеево воскрешение

Вы овладели наукой оживления, получая следующие преимущества.

Упрощённое воскрешение. Когда вы накладываете заклинания Низшее воскрешение или Воскрешение, стоимость всех материальных компонентов, необходимых для этого заклинания, уменьшается вдвое.

Улучшенный спутник. Урон от Взрыва при смерти вашего Реанимированного спутника увеличивается до 4к6. Урон некротической энергией, наносимый вашим компаньоном, игнорирует сопротивление.

Передача жизни. Вы можете перехватить магию, оживляющую вашего компаньона, чтобы укрепить себя. Когда вы получаете урон, вы можете реакцией снизить хиты спутника до 0. Компаньон немедленно умирает (что активирует его особенность Взрыв при смерти), и вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему уровню изобретателя.

Реанимированный спутник [Reanimated Companion]

Маленькая нежить, нейтральный

КД 10 + ваш модификатор Интеллекта

Хиты 4 + четырёхкратный уровень изобретателя (у спутника количество костей хитов [к6], равное вашему уровню изобретателя)

Скорость 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	10	+0	+0	**Вын**	16	+3	+3
Инт	4	-3	-3	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	6	-2	-2

Сопротивление некротический, ядовитый

Иммунитет электрический; очарованный, истощённый, отравленный

Чувства слепое зрение 60 фт., ПВ 10

Языки понимает языки, которые вы знаете

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Взрыв при смерти. Спутник взрывается при смерти. *Спасбросок Ловкости:* Сл. равна вашей Сл. спасброска, каждое существо в пределах 10-футовой эманации от спутника. *Провал:* 2к6 урона некротической энергией.

Поглощение электричества. Каждый раз, когда спутник подвергается урону электричеством, он восстанавливает количество хитов, равное урону электричеством.

Действия

Ужасающий удар. *Рукопашная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* Попадание: 1к4 + 2 + ваш модификатор Интеллекта урона некротической энергией, и цель не может совершать провоцированные атаки до начала своего следующего хода.

Бард: коллегия духов

Призывайте духов с той стороны

Используя оккультные атрибуты, барды из Коллегии духов призывают легендарных и давно умерших духов, чтобы вновь изменить мир. Но такие сущности капризны, и то, что бард вызывает, не всегда полностью поддаётся его контролю.

Примечание дизайна: обновление коллегии духов

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с версией из Руководства ван Рихтена по Равенлофту:

- **Настовляющий шёпот** и **Духовная фокусировка** теперь объединены в одно умение — Проводник. Это новое умение также даёт вам владение игральными картами.
- **Духи с той стороны** (ранее Сказания с той стороны) были переработаны для улучшения экономики действий и получения более мгновнннных эффектов. Таблица вариантов этого умения также была обновлена.
- **Усиленный проводник** — новое умение, позволяющая барду накладывать и изменять заклинание Духовные стражи.

Уровень 3: Проводник

Вы учитесь вступать в контакт с духами загробного мира, позволяя их силе и знаниям течь через вас. Вы получаете следующие преимущества:

Направляющий шёпот. Вы знаете заговор Наставление. При наложении его дистанция составляет 60 футов.

Духовная фокусировка. Вы используете инструменты, помогающие вам направлять духов. Вы получаете игровой набор (игральные карты). Вы владеете этим игровым набором и можете использовать карты или один из следующих предметов в качестве заклинательной фокусировки барда: магическая фокусировка (кристалл или сфера), свеча или писчее перо.

Уровень 3: Духи с той стороны

Держа в руках заклинательную фокусировку, вы можете бонусным действием потратить 1 кость бардовского вдохновения и призвать силу духа. Бросьте кость бардовского вдохновения и обратитесь к таблице «Духи с той стороны», чтобы определить, какого духа вы призвали, затем выберите одно существо, которого видите в пределах 30 футов от себя, в качестве цели духа. Эффект духа срабатывает немедленно; если эффект требует спасбросок, то его Сл. равна вашей Сл. спасброска заклинаний барда.

Уровень 6: Усиленный проводник

Ваша способность направлять духов улучшается. Вы получаете следующие эффекты:

Сила с той стороны. Один раз в ход, когда вы накладываете заклинание барда, которое наносит урон или восстанавливает хиты, бросьте к6. Вы получаете бонус к одному из бросков урона заклинания или к общему количеству восстанавливаемых хитов, равный выпавшему числу.

Проявление духа. У вас всегда подготовлено заклинание Духовные стражи. Вы можете накладывать это заклинание один раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха.

Каждый раз, когда вы начинаете накладывать это заклинание, вы можете изменить его, чтобы духи также защищали от мирских угроз. При таком наложении вы и союзники в пределах эманации заклинания получаете укрытие на половину. После того как вы изменили заклинание таким образом, вы не можете сделать это снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Уровень 14: Мистическая связь

Вы обретаете мастерство в обращении с духами, которых вызываете. Каждый раз, когда вы бросаете кость на таблице «Духи с той стороны», вы можете бросить её дважды и выбрать, какой из двух эффектов применить.

Духи с той стороны

Кость БВ	Дух
1	**Любимый.** Цель восстанавливает количество хитов, равное броску вашей кости бардовского вдохновения + ваш модификатор Харизмы.
2	**Меткий стрелок.** Цель получает урон силовым полем, равный броску вашей кости бардовского вдохновения + ваш модификатор Харизмы.
3	**Мститель.** До конца вашего следующего хода любое существо, которое попадает по цели рукопашной атакой, получает урон силовым полем, равный броску вашей кости бардовского вдохновения.
4	**Изгой.** Цель может немедленно реакцией телепортироваться на расстояние до 30 футов в свободное видимое пространство.
5	**Предсказатель.** Цель получает преимущество на Тесты к20 до начала вашего следующего хода.
6	**Странник.** Цель получает временные хиты, равные броску вашей кости бардовского вдохновения + ваш уровень барда. Пока у неё есть эти временные хиты, её скорость увеличивается на 10 футов.
7	**Ловкач.** Цель совершает спасбросок Мудрости. При провале она получает урон психической энергией, равный двум броскам вашей кости бардовского вдохновения, и получает состояние очарованный до начала вашего следующего хода. При успешном спасброске цель получает половину урона.
8	**Тень.** Цель получает состояние невидимый до конца своего следующего хода или пока не совершит бросок атаки, не нанесёт урон или не наложит заклинание. Когда невидимость заканчивается, каждое существо в пределах 5 футов от цели должно совершить спасбросок Телосложения или получить урон некротической энергией, равный двум броскам вашей кости бардовского вдохновения.
9	**Поджигатель.** Цель совершает спасбросок Ловкости, получая урон огнём, равный четырём броскам вашей кости бардовского вдохновения при провале или половину этого урона при успехе.
10	**Трус.** Цель и каждое выбранное вами существо в пределах 30-футовой эманации от цели должны совершить спасбросок Мудрости или получить состояние испуганный до начала вашего следующего хода. Пока существо испугано, его скорость уменьшается вдвое, и оно может совершать либо действие, либо бонусное действие, но не оба.
11	**Громила.** Каждое выбранное вами существо в пределах 30-футовой эманации от цели совершает спасбросок Силы. При провале существо получает урон звуком, равный трём броскам вашей кости бардовского вдохновения, и получает состояние лежащий ничком. При успешном спасброске существо получает только половину урона.
12	**Управляемый дух.** Ты определяешь эффект духа, выбрав любую другую строку из этой таблицы.

Жрец: домен упокоения

Воплощайте божественную силу смерти

Домен упокоения сосредоточен на границе между жизнью и смертью. Для тех, кто черпает силу из этого домена, смерть — это основополагающая, естественная и неизбежная часть мультивселенной. Такие жрецы стремятся уничтожать нежить и проводить души в загробную жизнь (даже если сами души этого не хотят).

Магия этого домена также позволяет жрецам отсрочить смерть — особенно для тех, кому ещё предстоит совершить великие деяния в мире. Но это всего лишь отсрочка, а не отмена смерти, ведь могила всегда требует своего.

Примечание дизайна: обновление домена упокоения

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Руководство Занатара обо всём:

- **Круг смерти** теперь также даёт небольшой бонус к урону по окровавленным существам.
- **Заклинания домена упокоения** были обновлены, чтобы включать более универсальные и боевые заклинания.
- **Путь к могиле** теперь накладывает длительное проклятие, в дополнение к увеличению урона от атаки.
- **Страж на пороге смерти** теперь может срабатывать при любой атаке, а не только при критическом попадании.
- **Божий жнец** — новое умение, которое объединяет прежние эффекты Хранителя душ и усиливает заклинания жреца школы некромантии.

Уровень 3: Круг смерти

Вы получаете способность управлять равновесием между жизнью и смертью, что даёт вам следующие эффекты:

Притяжение смерти. Один раз в ход, когда вы накладываете заклинание или попадаете по цели броском атаки и наносите урон окровавленному существу, это существо получает дополнительный 1к4 урона некротической энергией.

Возвращение к жизни. Когда вы обычно бросаете одну или несколько костей, чтобы восстановить хиты существу с 0 хитов с помощью заклинания или Божественного канала, не бросайте эти кости для исцеления; вместо этого используйте максимальное значение на каждой кости. Например, вместо восстановления 2к4 хитов существу с 0 хитов с помощью заклинания, вы восстанавливаете 8.

Уровень 3: Заклинания домена упокоения

Когда вы достигаете уровня жреца, указанного в таблице «Заклинания домена упокоения», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания домена упокоения

Уровень	Заклинания
3	Порча, Леденящее прикосновение, Обнаружение добра и зла, Нетленные останки, Луч слабости
5	Низшее воскрешение, Прикосновение вампира
7	Усыхание, Рассеивание добра и зла
9	Удержание чудовища, Воскрешение

Уровень 3: Путь к могиле

Вы можете бонусным действием продемонстрировать свой священный символ, потратить один заряд Божественного канала и накладывая проклятие до начала вашего следующего хода на одно видимое существо в пределах 30 футов. Пока существо под действием проклятия, оно совершает атаки и спасброски с помехой.

Если вы или союзник, которого вы видите, попадаете по проклятой цели броском атаки, вы можете преждевременно снять проклятие (без траты действия), чтобы эта атака нанесла дополнительно 1к8 + ваш уровень жреца урона некротической энергией или излучением (на ваш выбор).

Уровень 6: Страж на пороге смерти

Когда по вам вы или по окровавлённому видимому существу в пределах 30 футов попадают броском атаки, вы можете реакцией уменьшить урон от этой атаки вдвое.

Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Уровень 17: Божий жнец

Ваша глубокая связь с этим доменом делает вас священным вестником смерти, предоставляя следующие эффекты:

Усиленная некромантия. Когда вы накладываете заклинание 5 уровня или ниже школы некромантии, которое нацелено на одно существо, или заклинание из таблицы «Заклинания домена упокоения», вы можете потратить применение Божественного канала, чтобы нацелиться дополнительно на второе существо в пределах дистанции заклинания. Если заклинание требует дорогих или расходуемых материальных компонентов, то вы должны предоставить компоненты для каждой цели.

Хранитель душ. Когда противник умирает в пределах 60 футов от вас, вы или одно существо, которое вы видите в пределах 60 футов, восстанавливает хиты, равные утроенному вашему уровню жреца. Вы не можете использовать это умение, если находитесь в состоянии недееспособный. После использования этого умения вы не можете использовать его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Следопыт: страж пустоты

Черпайте силу у древних ужасов дикого мира

Легенды гласят, что самые древние и пугающие ужасы таятся глубоко в старых землях — непостижимые и кровожадные сущности из бесплодной почвы и острых когтей. Стражи пустоты почитают этих существ и черпают силу у них, превращаясь в таких же беспощадных и чудовищных хранителей, что бродят по неровным побережьям, крутым горным утёсам и другим тёмным местам.

Уровень 3: Заклинания стража пустоты

Когда вы достигаете уровня следопыта, указанного в таблице «Заклинания стража пустоты», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания стража пустоты

Уровень	Заклинания
3	Гневная кара
5	Шипастая поросль
9	Призрачный скакун
13	Мираж
17	Пробуждение разума

Уровень 3: Гнев диких

Вы черпаете силу из древних и зловещих ужасов земли. Когда вы накладываете заклинание Метка охотника, вы трансформируетесь, получая следующие преимущества на время действия заклинания.

Древняя броня. Вы получаете бонус к КД, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1). Ваше тело покрывается гнилой корой или звериный шкурой.

Тревожная аура. Когда враг начинает свой ход в пределах 10-футовой эманации от вас, он должен совершить спасбросок Мудрости против вашей Сл. спасброска заклинания. При провале он может в этот ход совершить либо действие, либо бонусное действие, но не оба. Ваша тень удлиняется и искажается вокруг вас, либо из вашего тела вырастают неестественные образования, такие как окровавленные рога или гнилые клыки.

Уровень 7: Голодающая мощь

Вы получаете бонус к спасброскам Телосложения, равный вашему модификатору Мудрости (минимум +1).

Кроме того, один раз в ход, когда вы попадаете по существу броском атаки в трансформации от умения Гнев диких, вы восстанавливаете количество хитов, равное 1к10 + ваш модификатор Мудрости, если на момент попадания вы были окровавлены.

Уровень 11: Гниль и жестокость

Ваша преданность древним существам леса изменяет вас ещё сильнее. Находясь в тансформации от умения Гнев диких, вы получаете следующие дополнительные эффекты:

Зловещая аура. Когда существо проваливает спасбросок против вашей Тревожной ауры, оно также получает урон некротической энергией, ядом или психической энергией (на ваш выбор), равный вашему уровню следопыта. Этот урон игнорирует сопротивление.

Удушающие корни. Когда вы попадаете по существу броском атаки оружием, вы можете активировать оружейный приём Изнурение или Замедление в дополнение к другому оружейному приёму, который вы применяете с этим оружием.

Уровень 15: Древняя выносливость

Вы полностью проникаетесь древней силой леса, получая следующие эффекты:

Неослабевающая охота. Если ваши хиты опускаются до 0 в тансформации от умения Гнев диких, и вы не умираете мгновенно, то вы можете потратить ячейку заклинания 4 уровня или выше (не требует действия). Вместо этого ваши хиты становятся равны 5, умноженным на уровень потраченной ячейки заклинания.

Вневременность. Вы имеете иммунитет к состоянию истощенный.

Плут: фантом

Примите смерть и обретите призрачную силу

Некоторые плуты идут по грани между жизнью и смертью, отправляя противников в могилу и скользя по миру незаметно, словно духи. В этом стремлении плут может обрести мистическую связь со смертью. Такой персонаж погружается в негативную энергию, наполняет свои удары смертоносной силой и крадёт знания у ушедших душ. Воровские гильдии высоко ценят таких плутов как мастеров сбора информации и шпионажа.

Примечание дизайна: обновление фантома

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Котле Таши со всякой всячиной:

- **Могильные вопли** теперь используют количество применений, равное модификатору Ловкости плута.
- **Частица души усопшего** теперь предоставляют безделушки души после каждого продолжительного отдыха, что делает применение этой особенности более надёжным.
- **Голос смерти** — новое умение, позволяющая накладывать заклинание Разговор с мёртвыми.
- **Друг смерти** теперь позволяет получать безделушку души при броске инициативы, если у вас их нет.

Уровень 3: Могильные вопли

Сразу после того как вы наносите урон от Скрытой атаки существу в свой ход, вы можете выбрать второе существо, которое вы видите в пределах 30 футов от первого. Бросьте количество костей Скрытой атаки, равное половине вашего уровня (округляется в большую сторону), и второе существо получает урон некротической энергией, равный сумме бросков, когда вокруг него на мгновение раздаётся вопли мёртвых.

Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему модификатору Ловкости (минимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Уровень 3: Шёпот мёртвых

Каждый раз, когда вы завершаете короткий или продолжительный отдых, вы можете выбрать одно владение навыком или инструментом, которым вы не владеете, и получить владение им, поскольку присутствующий призрак делится с вами своими знаниями. Вы теряете это владение, когда вновь используете это умение, чтобы выбрать другое владение.

Уровень 9: Частица души усопшего

Духи мёртвых тянутся к вам, и отголоски их прошлых жизней волшебным образом проявляются в виде странных безделушек с резонансной силой.

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы получаете 2 безделушки души; каждая безделушка души — это крошечный предмет (Мастер определяет форму безделушки или предлагает вам бросить по таблице «Безделушки» в Книге игрока, чтобы её определить). Эти безделушки существуют до окончания следующего продолжительного отдыха, после чего они распадаются. Если вы отдаляетесь от безделушки более чем на 30 футов, она мгновенно телепортируется к вам, появляясь где-то на вашем теле.

Количество безделушек души, которое вы получаете после продолжительного отдыха, увеличивается до 3 на 13 уровне плута и до 4 на 17 уровне.

Использование безделушек души. Вы можете использовать безделушки души следующими способами:

Погребальный звон. Когда вы наносите урон от Скрытой атаки в свой ход, вы можете потратить 1 безделушку души и немедленно применить Могильные вопли, не расходуя заряд этого умения. Потраченная безделушка разрушается.

Жизненная сущность. Пока у вас есть хотя бы 1 безделушка души, вы совершаете спасброски от смерти и спасброски Телосложения с преимуществом.

Вопрос духу. Вы можете совершить действие магия, чтобы потратить 1 безделушку души и немедленно сотворить заклинание Гадание без компонентов заклинания и используя Ловкость в качестве заклинательной характеристики. Потраченная безделушка разрушается.

Восстановление безделушек души. Когда существо, которого вы видите в пределах 30 футов, умирает, вы можете реакцией восстановить 1 потраченную безделушку души.

Уровень 9: Голос смерти

Вы можете один раз наложить заклинание Разговор с мёртвыми без траты ячейки заклинания и без компонентов, используя Ловкость в качестве заклинательной характеристики. Вы восстанавливаете возможность накладывать это заклинание таким образом после короткого или продолжительного отдыха.

Уровень 13: Призрачная походка

Бонусным действием вы принимаете призрачную форму, получая следующие эффекты на 10 минут или пока не завершите её (без действия). После применения этого умения вы не можете использовать его снова, пока не завершите продолжительный отдых, если только не израсходуете и не уничтожите один из своих безделушки души из умения Частица души усопшего (без действия), чтобы восстановить возможность применить это умение.

Полёт. Вы получаете скорость полёта 10 футов и способность парить.

Призрачная форма. Атаки по вам совершаются с помехой.

Бестелесное перемещение. Вы можете перемещаться сквозь занятое пространство, как если бы это была труднопроходимая местность. Если вы заканчиваете ход в таком пространстве, то получаете 1к10 урона силовым полем.

Уровень 17: Друг смерти

Ваша связь со смертью стала настолько тесной, что вы получаете следующие эффекты:

Плач смерти. Когда вы используете своё умение Могильные вопли, вы можете нанести урон некротической энергией как первому, так и второму существу.

Призыв смерти. Когда вы бросаете инициативу, вы восстанавливаете одну безделушку души для своего умения Частица души усопшего, если у вас не осталось ни одной.

Чародей: теневая магия

Подчиняйте тьму и погибель своей воле

Ваша врождённая магия происходит из самого Царства теней. Возможно, вы происходите от существа из этого плана, или же когда-то подвергся воздействию зловещей энергии Царства теней, и она изменила тебя. Твоя магия тени позволяет тебе с лёгкостью повелевать тьмой, нежитью и страданиями.

Примечание дизайна: обновление теневой магии

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Руководство Занатара обо всём:

- **Глаза тьмы** теперь также дают слепое зрение и возможность видеть сквозь тьму любого заклинания, которое вы накладываете.
- **Заклинания теневой магии** — новое умение, предоставляющая список всегда подготовленных заклинаний.
- **Духи дурного знамения** (ранее — **Гончая дурного знамения**) теперь используют заклинание Призыв духа нежити, что даёт больше гибкости и масштабируемости.
- **Мрачная форма** теперь может применяться один раз бесплатно за продолжительный отдых. Сила из умения **Сила могилы** была улучшена и перенесена в эффекты этой формы.

Уровень 3: Глаза тьмы

У вас есть тёмное зрение в пределах 120 футов и слепое зрение в пределах 10 футов.

Кроме того, если накладываемое вами заклинание создаёт область тьмы,то вы можете видеть сквозь эту тьму как обычно.

Уровень 3: Заклинания теневой магии

Когда вы достигаете уровня чародея, указанного в таблице «Заклинания теневой магии», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания теневой магии

Уровень	Заклинания
3	Порча, Тьма, Нанесение ран, Бесследное передвижение
5	Голод Хадара, Призыв духа нежити
7	Высшая невидимость, Воображаемый убийца
9	Заражение, Сотворение

Уровень 6: Духи дурного знамения

Вы можете накладывать Призыв духа нежити без материального компонента. Вы также можете наложить это заклинание один раз без траты ячейки заклинания, и вы восстанавливаете эту возможность после продолжительного отдыха.

Каждый раз, когда вы начинаете накладывать это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы оно не требовало концентрации. Если вы это делаете, то длительность заклинания становится 1 минута, и оно заканчивается досрочно, если вы наложите его снова.

Уровень 14: Хождение по теням

Когда вы находитесь в тусклом свете или тьме, вы можете бонусным действием телепортироваться на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое вы видите и которое также находится в тусклом свете или тьме.

Уровень 18: Мрачная форма

Бонусным действием вы принимаете мрачную форму, получая следующие эффекты на 1 минуту, пока не получите состояние недееспособный, или пока не прекратите эффект (не требует действия). После применения этого умения вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительный отдых, если только не потратите 6 очков чародейства (не требует действия) для восстановления возможности применить его.

Бестелесное перемещение. Вы можете перемещаться сквозь занятые пространства, как если бы это была труднопроходимая местность. Если вы завершаете ход в таком пространстве, то получаете 1к10 урона силовым полем.

Теневая устойчивость. Вы получаете сопротивление ко всем типам урона, кроме силового поля и излучения.

Сила могилы. Если бы ваши хиты упали до 0 и вы не умерли мгновенно, то вы можете совершить спасбросок Харизмы (Сл. 5 + половина полученного урона). При успехе ваши хиты вместо этого становятся равны тройному значению вашего уровня чародея.

Колдун: покровитель ведьмовской клинок

Этот подкласс без подписи

Вы заключили договор с разумным магическим оружием и проклятыми силами, заключёнными в его клинке. Такое оружие может быть мечом, висящим у пояса колдуна, или же прославленным магическим артефактом, хранящимся в ином месте, но проецирующим свою силу сквозь мультивселенную ради реализации своих хитроумных замыслов. Тем, кто готов следовать прихотям этого оружия, эти загадочные покровители даруют силу насылать зловредные проклятия, наносить сокрушительные удары и усиливать носителя клинка.

Примечание дизайна: обновление покровителя ведьмовской клинок

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Руководство Занатара обо всём:

- **Заклинания ведьмовского клинка** (прежде назывались **Расширенный список заклинаний**) теперь предоставляют список всегда подготовленных заклинаний. Перечень этих заклинаний был пересмотрен.
- **Проявление клинка** — новое умение, позволяющее накладывать Сглаз несколько раз без траты ячейки заклинания. Также предоставляет несколько уникальных способов взаимодействия с вашей проклятой целью.
- **Похититель жизни** — новое умение, взаимодействующая с заклинанием Сглаз, позволяющая исцеляться и наносить стабильный урон.
- **Проклятый доспех** теперь надёжнее снижает получаемый урон.
- **Искусный сглаз** — новое умение, усиливающая **Проявление клинка**.

Уровень 3: Заклинания ведьмовского клинка

Когда вы достигаете уровня колдуна, указанного в таблице «Заклинания ведьмовского клинка», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания ведьмовского клинка

Уровень	Заклинания
3	Арканная регенерация, Сглаз, Магическое оружие, Щит, Гневная кара
5	Вызов шквала снарядов, Рассеивание магии
7	Свобода перемещения, Оглушающая кара
9	Оживление вещей, Удар стального ветра

Уровень 3: Проявление клинка

Ваш покровитель наделяет вас силой вызывать проклятые отголоски своего клинка, чтобы мешать врагам. Вы получаете следующие эффекты:

Проклятие клинка. Вы можете накладывать заклинание Сглаз без расхода ячейки заклинания количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все использованные применения после продолжительного отдыха. Когда вы накладываете Сглаз, спектральное оружие, выглядещее в стиле вашего покровителя, парит вокруг проклятой цели.

Манёвры клинка. Один раз за ход, когда вы попадаете атакой по цели, находящейся под действием вашего заклинания Сглаз, вы можете вызвать один из следующих дополнительных эффектов:

Иссушающий удар. Цель совершает спасбросок Телосложения против Сл. ваших заклинаний. При провале цель не может совершать провоцированные атаки и её скорость уменьшается вдвое до начала вашего следующего хода.

Тревожный клинок. Цель совершает спасбросок Мудрости против Сл. ваших заклинаний. При провале в следующий бросок атаки цели по существу, отличному от вас, до начала вашего следующего хода, цель получает урон некротической энергией, равный вашему модификатору Харизмы.

Сдерживающая метка. Цель получает помеху на следующий спасбросок, который она совершит до начала вашего следующего хода.

Уровень 6: Похититель жизни

Могущество вашего покровителя позволяет вам высасывать жизненные силы из тех, кого вы прокляли, предоставляя следующие эффекты:

Голодное проклятие. Каждый раз, когда цель, проклятая вашим заклинанием Сглаз, падает до 0 хитов, вы восстанавливаете количество хитов, равное 1к8 + ваш модификатор Харизмы.

Неотвратимое лезвие. Один раз в ход, если вы совершаете бросок атаки против цели, проклятой вашим заклинанием Сглаз, и промахиваетесь, вы можете нанести этой цели урон некротической энергией, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

Уровень 10: Проклятый доспех

Когда вы получаете урон от цели, проклятой вашим заклинанием Сглаз, вы можете реакцией уменьшить полученный урон на значение, равное 2к8 + ваш модификатор Харизмы. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы, и восстанавливаете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Уровень 14: Искусный сглаз

Проклятая мощь вашего покровителя течёт через вас ещё сильнее, предоставляя следующие эффекты:

Проклятый критический удар. Любая атака по цели, проклятой вашим заклинанием Сгла, считается критическим ударом при броске 19 или 20 на к20.

Заразное проклятие. Когда вы используете один из Манёвры клинка из умения Проявление клинка, вы можете выбрать одну дополнительную цель в пределах 30 футов от проклятой цели. Дополнительная цель получает 1к6 урона некротической энергией.

Живучее проклятие. Получение урона не может прервать вашу концентрацию на заклинании Сглаз.

Колдун: покровитель нежить

Бросьте вызов смерти ради нечестивой силы

Вы заключили договор с существом, которое нарушает круговорот жизни и смерти: могущественным личем, вампиром или другим воплощением нежити. Когда-то бывшие смертными, эти древние покровители знают путь к власти и лазейки, ведущие за порог смерти. Они с готовностью делятся этим нечестивым знанием, а также другими тайнами, с теми, кто исполняет их волю среди живых.

Примечание дизайна: обновление покровителя нежить

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Руководства ван Рихтена по Равенлофту:

- **Заклинания нежити** (ранее — **Расширенный список заклинаний**) теперь представляют собой список всегда подготовленных заклинаний.
- **Могильное касание** теперь позволяет вашим заклинаниям и атакам игнорировать сопротивление урону некротической энергией.
- **Облик нежити** больше не требует реакции для применения своего второго эффекта и восстанавливает вам количество хитов, равное 10, умноженное на ваш модификатор Харизмы.
- **Превосходный ужас** — новое умение, улучшающая ваш Облик ужаса, позволяя вам летать, восстанавливать хиты и усиливать наложение заклинаний.

Уровень 3: Облик ужаса

Бонусным действием вы трансформируетесь в аватара ужасающей силы вашего покровителя, получая указанные ниже эффекты на 1 минуту, пока не получите состояние недееспособный, либо пока не прекратите трансформацию (не требует действия). Вы можете трансформироваться количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз), и восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Подобие жизни. Вы получаете временные хиты, равные 1к10 + ваш уровень колдуна.

Ужасающий аватар. Вы получаете иммунитет к состоянию испуганный. Кроме того, один раз в ход, когда вы попадаете по существу броском атаки, вы можете заставить его совершить спасбросок Мудрости против Сл. ваших заклинаний. При провале цель получает состояние испуганный до конца вашего следующего хода.

Уровень 3: Заклинания нежити

Когда вы достигаете уровня колдуна, указанного в таблице «Заклинания нежити», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания нежити

Уровень	Заклинания
3	Глухота/слепота, Псевдожизнь, Воображаемая сила, Луч болезни
5	Разговор с мёртвыми, Прикосновение вампира
7	Защита от смерти, Воображаемый убийца
9	Преграда жизни, Облако смерти

Уровень 6: Могильное касание

Силы вашего покровителя глубоко воздействуют на ваше тело и магию, даруя вам следующие эффекты:

Арканный некроз. Каждый раз, когда вы накладываете заклинание или попадаете по существу броском атаки и наносите урон некротической энергией, этот урон игнорирует сопротивление к урону некротической энергией.

Дополнительно, один раз в ход, когда вы накладываете заклинание, наносящее урон, находясь в транформации Облика ужаса, вы можете изменить тип урона этого заклинания на некротический.

Выносливость нежити. Вы не получаете уровни истощения от обезвоживания, голода или удушья. Кроме того, вам не нужно спать, и магия не может усыпить вас.

Уровень 10: Облик нежити

Ваша связь с нежитью теперь пронизывает ваше тело. Вы получаете следующие эффекты:

Устойчивость некротики. Вы получаете сопротивление урону некротической энергией. Пока вы в трансформации Облика ужаса, вы обладаете иммунитетом к урону некротической энергией.

Нечестивое оживление. Если ваши хиты опускают до 0 и вы не умираете мгновенно, то вы можете вызвать взрыв смертоносной энергии из вашего тела. Каждое существо на ваш выбор в пределах 30-футовой эманации от вас должно совершить спасбросок Телосложения против Сл. ваших заклинаний. При провале существо получает 2к10 + ваш уровень колдуна урона некротической энергией или половину этого урона при успехе. Затем ваше количество хитов становится равным 10, умноженному на ваш модификатор Харизмы (минимум 10 хитов), и вы получаете 1 степень истощения.

После применения этого эффекта вы не можете использовать его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Уровень 14: Превосходный ужас

Ваше умение Облик ужаса улучшается, предоставляя вам следующие эффекты во время трансформации:

Полёт. У вас появляется скорость полёта, равная вашей обычной скорости, и вы можете парить.

Нечестивое колдовство. Каждый раз, когда вы накладываете заклинание колдуна школы вызова или некромантии, вы делаете это без вербальных, соматических или материальных компонентов, за исключением материальных компонентов, которые расходуются заклинанием или имеют указанную стоимость.

Вытягивание жизненной силы. Один раз за ход, когда вы наносите урон некротической энергией существу, вы восстанавливаете количество хитов, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1).